RAZONAMIENTO ABSTRACTO

Recibe un cordial saludo del equipo Concursa con éxito

Este material ha recopilado ejercicios diseñados por nuestros expertos, teniendo en cuenta los últimos concursos que se han desarrollado en nuestro país y las falencias que hemos detectado en cientos de aspirantes que nos han escrito manifestándonos sus experiencias.

Encontraremos inicialmente una explicación de cada prueba con un ejemplo y las recomendaciones o los trucos que sugerimos para tener más efectividad en la resolución de estas pruebas; al final de cada prueba encontrara las respuestas y de ser necesario, la explicación de cada respuesta.

Esperamos que puedas sacar provecho de este fabuloso material de práctica.

Equipo

Concursa con exito

FIGURAS NO RELACIONADAS

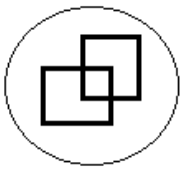
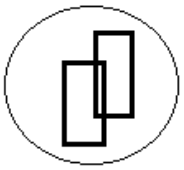
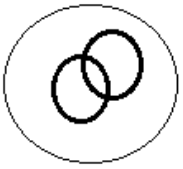
Las pruebas de figuras no relacionadas es una de las más comunes en los procesos de selección de personal y buscan que el aspirante analice dentro de un grupo de figuras, cual no está relacionada entre sí; por lo general las figuras pueden no relacionarse por su forma geométrica, sus curvas, el resultado de sus valores, etc.

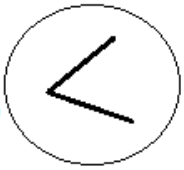
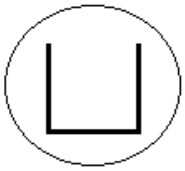
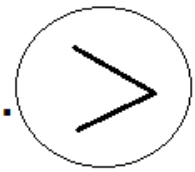
Existen múltiples formas de crear este tipo de pruebas, pero hemos optado por proponer 12 ejercicios en los cuales, se debe enmarcar cual es la figura que no se relaciona con el grupo; al final encontraras las respuestas a los ejercicios.

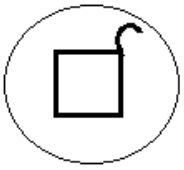
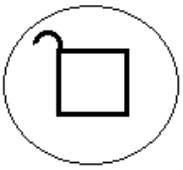
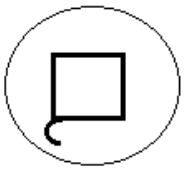
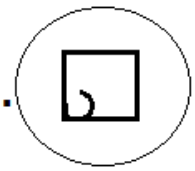
Nuestra recomendación es que trate de hallar patrones lógicos que contengan las figuras y comience a descartar cuál de ellas no cumple con la totalidad de patrones.

EJERCICIOS FIGURAS NO RELACIONADAS

Elija la figura que no tiene relación dentro del grupo.

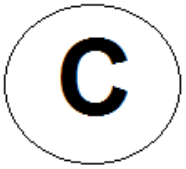
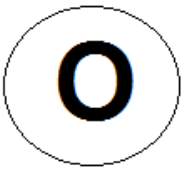
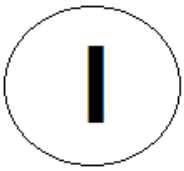
1. A.  B. C.  D. 

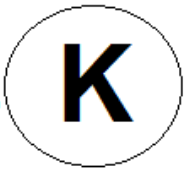
2. A. B.  C.  D. 

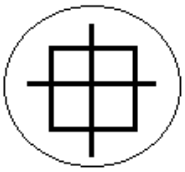
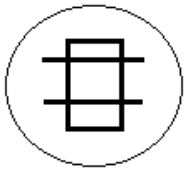
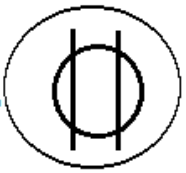
3. A.  B.  C.  D. 

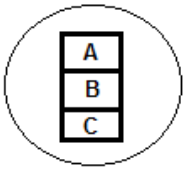
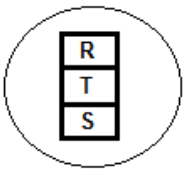
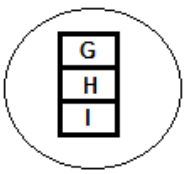
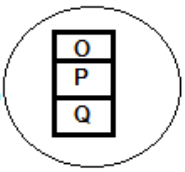
4. A. B. C. D.

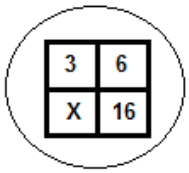
5. A. B. C. D.

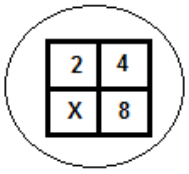
6. A.  B.  C.  D.

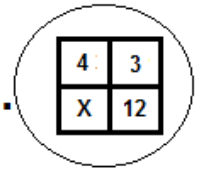
7. A. B. C. D. 

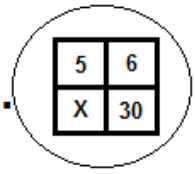
8. A.  B. C.  D. 

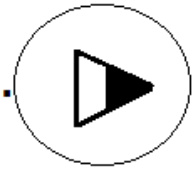
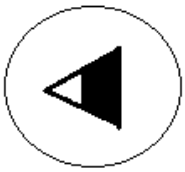
9. A.  B.  C.  D. 

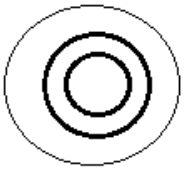
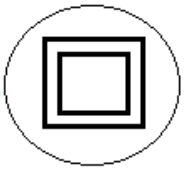
10. A. 

B. 

C. 

D. 

11. A.
B. 
C.
D. 

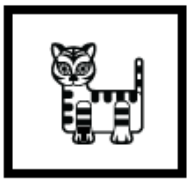
12. A. 
B. 
C.
D.

SIMILITUD DE FIGURAS

Esta clase de ejercicios coloca a prueba al aspirante en cuanto a su retención visual o fotográfica, puesto que se debe encontrar la figura exacta dentro de 4 posibilidades muy similares, estableciendo patrones muy pequeños que pueden hacer la diferencia.

Una de nuestras recomendaciones es utilizar mentalmente una medición vectorial de espacios, rellenos en blanco y negro y así descartar una a una las posibilidades erradas.

EJERCICIOS SIMILITUD DE FIGURAS

1. 
A
B
C
D

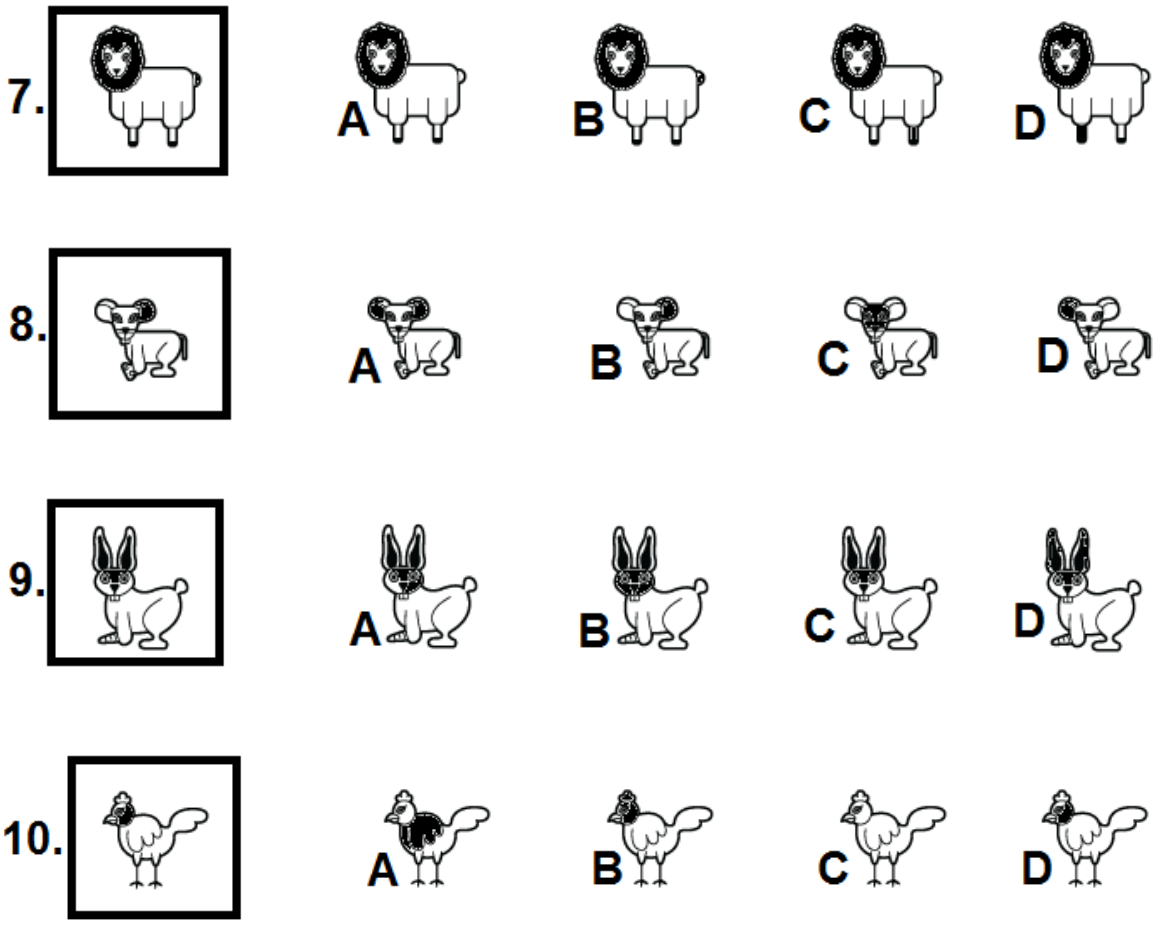
2.
A
B
C
D

3.
A
B
C
D

4.
A
B
C
D

5.
A
B
C
D

6.
A
B
C
D



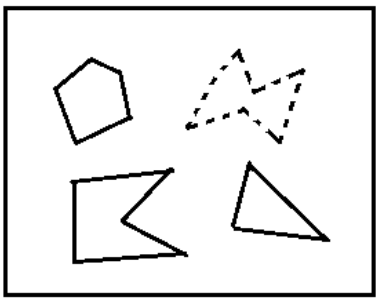
ENSAMBLE DE FIGURAS

Esta es la prueba más común dentro de las últimas pruebas realizadas en concursos para entidades públicas en Colombia; consiste en ubicar la figura que se puede ensamblar correctamente dentro de un área determinada.

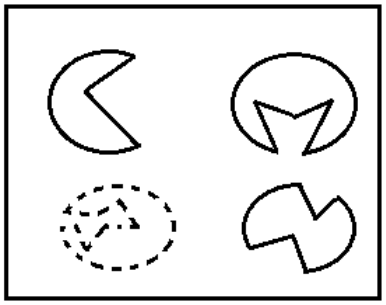
Es importante resaltar que las figuras propuestas pueden haber sufrido algún tipo de giro o rotación; por lo que nuestra recomendación, es la de calcar la figura en un papel y así poder ensamblar más rápido la figura y terminar en un mejor tiempo la prueba.

EJERCICIOS ENSAMBLE DE FIGURAS

Elija la figura que encaje en la zona punteada.

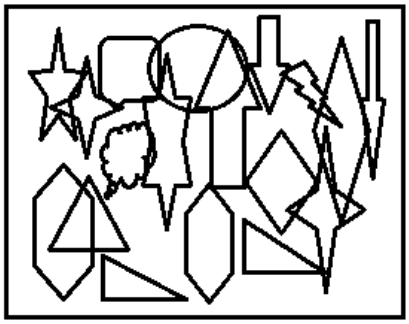
1. 

A
B
C
D

2. 

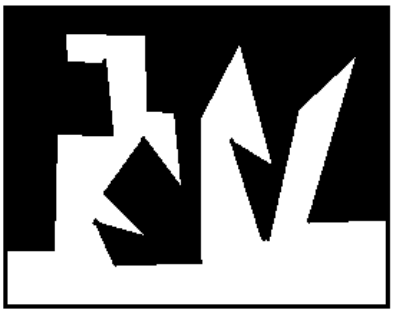
A
B
C
D

Cuantas figuras existen dentro del recuadro.

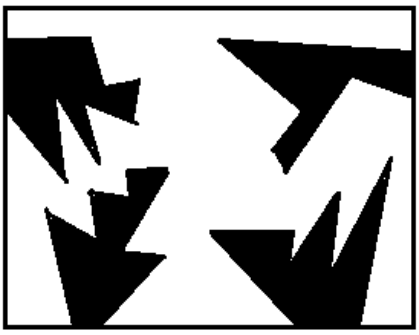
3. 

A. 17 B. 16 C. 18 D. 20

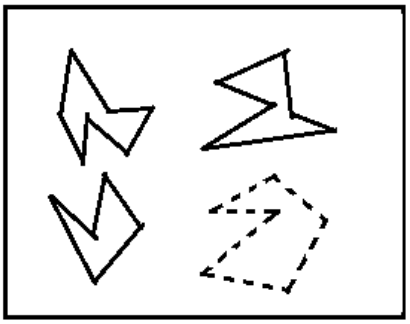
Que figura no puede ser encajada dentro del recuadro

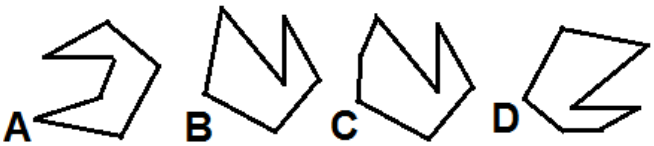
4. 

De las siguientes partes, cual no puede ser encajada dentro del recuadro

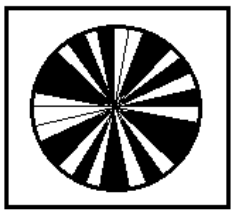
5. 

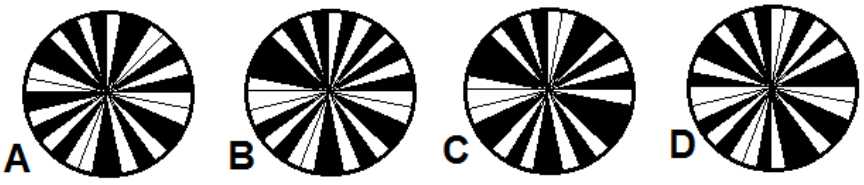
Elija la figura que encaje en la zona punteada.

6. 

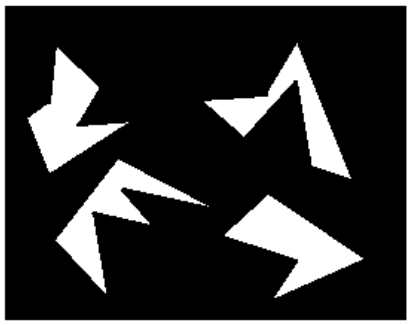


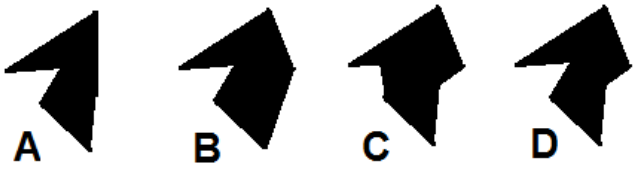
Elija la figura que sea totalmente igual a la del recuadro.

7. 

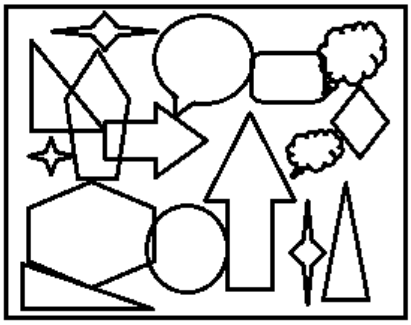


Elija la figura que pueda ser encajada dentro de alguno de los espacios en blanco.

8. 

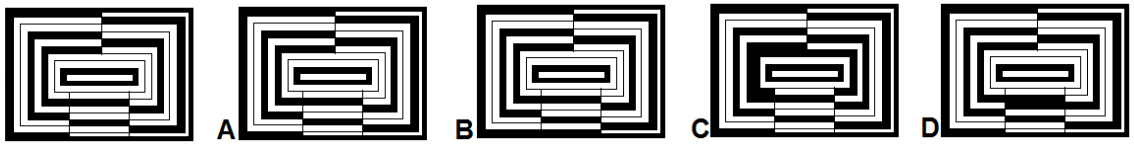


Cuantas figuras hay dentro del recuadro.

9. 

A. 12 B. 13 C. 16 D. 15

Elija la figura que sea totalmente igual a la inicial.

10. 

MATRICES NUMERICAS Y SIMBOLOS

Esta prueba consiste en identificar una incógnita dentro de una matriz de nueve recuadros con 8 caracteres, que pueden ser números o símbolos, cuyo objetivo es poner a prueba la destreza del aspirante en cuanto a un orden lógico que deben seguir los caracteres o la dirección que debe seguir dicho orden.

La primera recomendación es seguir el orden lógico horizontal o verticalmente e identificar posibles giros de figuras o aumento gradual en números.

Tenga en cuenta que si los caracteres son números, es posible que el orden este trazado por un aumento gradual, mientras que si los caracteres son símbolos, es probable que el orden este determinado por giros o aumento de partes de las piezas.

EJERCICIOS MATRICES NUMERICAS Y SIMBOLOS

1.

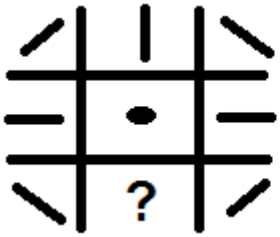
2	7	2
6	0	6
?	7	8

A. 8 B. 6 C. 2 D. 0

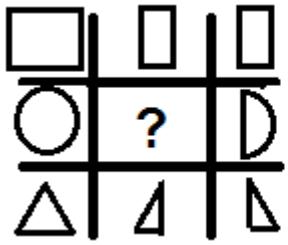
2.

4	2	8
5	?	10
3	4	12

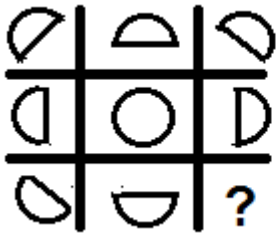
A. 8 B. 2 C. 10 D. 5

3. 

A. — B. \ C. • D. |

4. 

A. ▯ B. ◗ C. ◖ D. ○

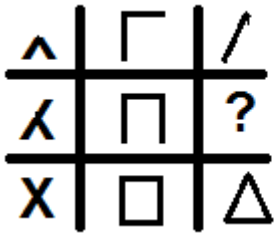
5. 

A. ⌓ B. ○ C. ◖ D. ◔

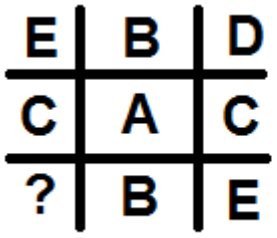
6.

C	F	I
A	?	G
D	G	J

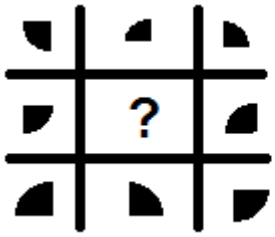
A. D B. C C. F D. J

7. 

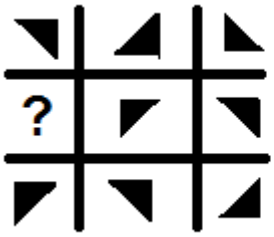
A. ∧ B. △ C. ✗ D. ⌜

8. 

A. C B. D C. A D. B

9. 

A. B. C. D.

10. 

A. B. C. D.

RODAMIENTOS Y SECUENCIAS

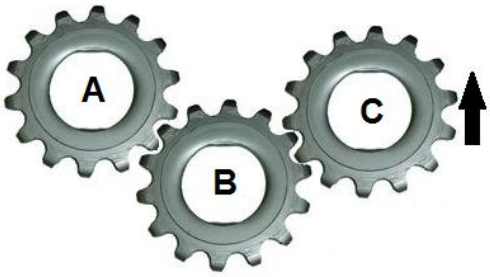
Esta clase de prueba consiste en identificar el movimiento rotatorio que tienen ciertos engranajes y rodamientos con un solo referente de dirección; en ciertas ocasiones se mezclan tornillos sin fin que engranan con estos rodamientos, incrementando la dificultad de los ejercicios.

Nuestra recomendación es rayar cada una de las direcciones con el fin de que no se pierda el sentido de los engranajes y se pueda llegar a soluciones más rápidas.

Los engranajes circulares funcionan de forma inversa; esto quiere decir que cuando un engranaje va en dirección a las manecillas del reloj, el otro va en forma contraria; situación que no ocurre con los tornillos sin fin; cuando se engranan entre sí, van en la misma dirección.

EJERCICIOS RODAMIENTOS Y SECUENCIAS

1.



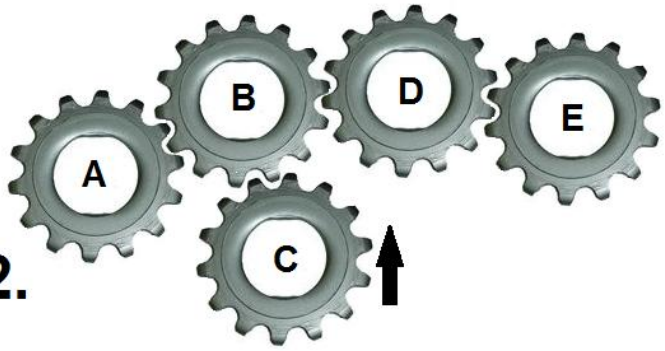
¿Qué dirección tiene el piñón A?

A. Sentido de las manecillas del reloj.

B. Sentido contrario a las manecillas del reloj.

C. Ambos sentidos.

2.



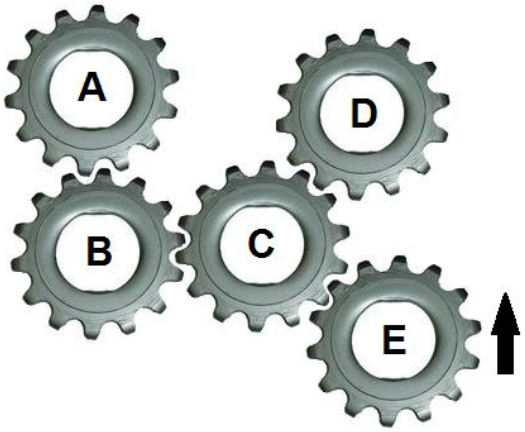
¿Qué dirección tiene el piñón E?

A. Sentido de las manecillas del reloj.

B. Sentido contrario a las manecillas del reloj.

C. Ambos sentidos.

3.



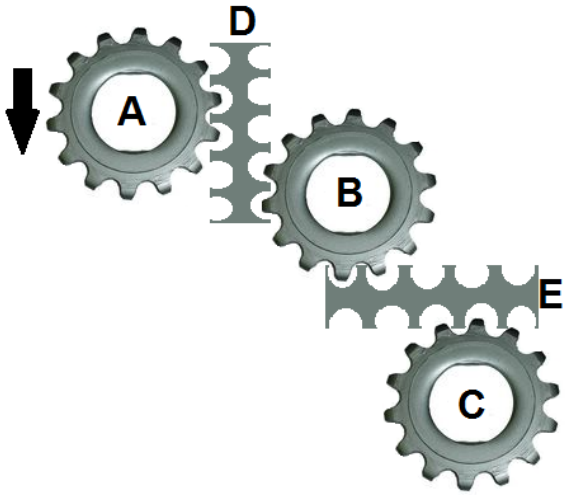
¿Qué dirección tiene el piñón A?

A. Sentido de las manecillas del reloj.

B. Sentido contrario a las manecillas del reloj.

C. Ambos sentidos.

4.



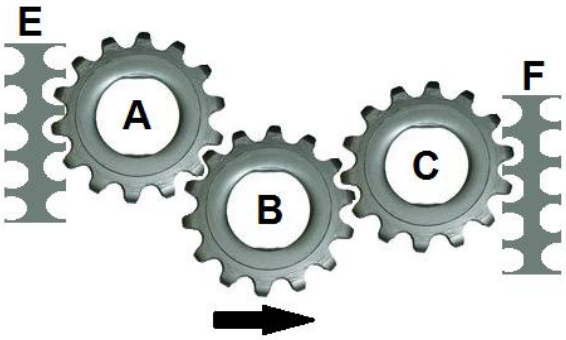
¿Qué dirección tiene el piñón C?

A. Sentido de las manecillas del reloj.

B. Sentido contrario a las manecillas del reloj.

C. Ambos sentidos.

5.



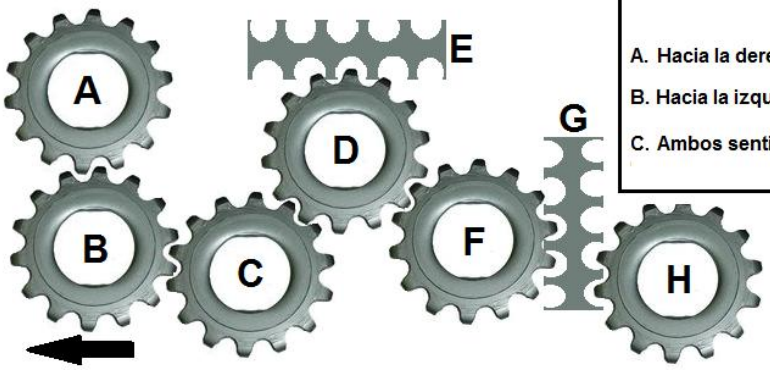
¿Qué dirección tiene el Tornillo F ?

A. Hacia arriba

B. Hacia abajo

C. Ambos sentidos

6.



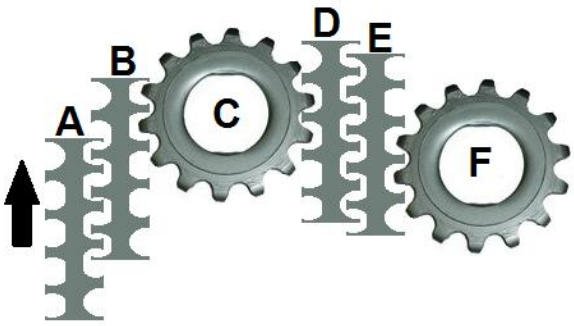
¿Qué dirección tiene el Tornillo E ?

A. Hacia la derecha

B. Hacia la izquierda

C. Ambos sentidos

7.



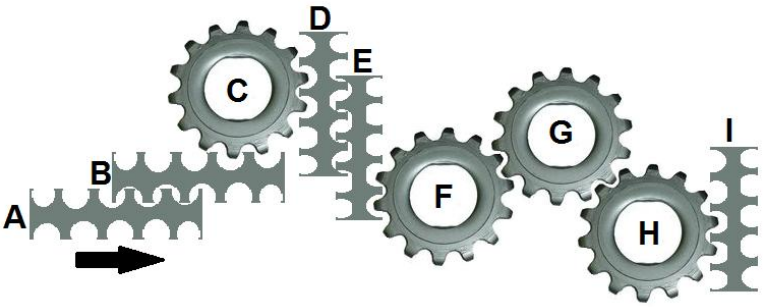
¿Qué dirección tiene el piñón F?

A. Sentido de las manecillas del reloj.

B. Sentido contrario a las manecillas del reloj.

C. Ambos sentidos.

8.



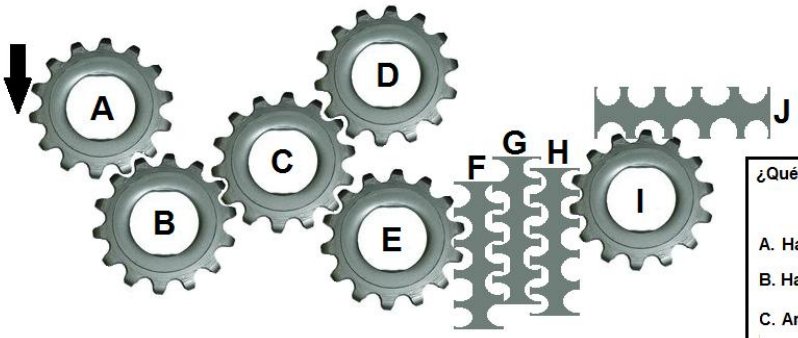
¿Qué dirección tiene el Tornillo I ?

A. Hacia arriba

B. Hacia abajo

C. Ambos sentidos

9.



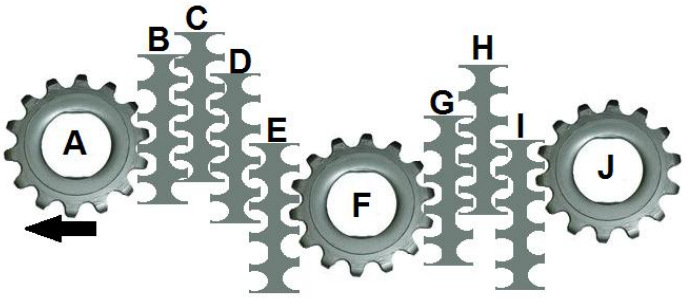
¿Qué dirección tiene el Tornillo J ?

A. Hacia la derecha

B. Hacia la izquierda

C. Ambos sentidos

10.



¿Qué dirección tiene el piñón J ?

A. Sentido de las manecillas del reloj.

B. Sentido contrario a las manecillas del reloj.

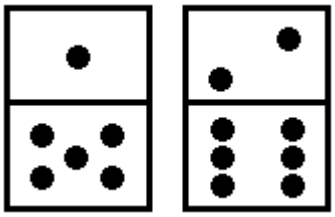
C. Ambos sentidos.

FICHAS DE DOMINO

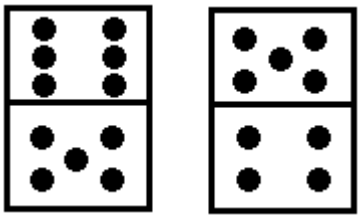
Este es uno de los ejercicios más comunes del razonamiento abstracto y consiste en buscar el orden lógico que deben seguir las fichas de dómino; más que una prueba de agilidad mental, es una prueba de velocidad, por lo tanto es importante adquirir agilidad en la prueba para tener éxito.

Por lo general, este es el orden que pueden llevar los ejercicios:

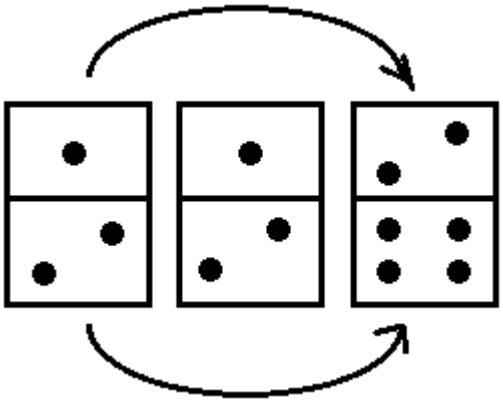
- Suma directa, los numero de las fichas pueden sumar de uno en uno, de dos en dos o sucesivamente.
  Ejemplo:



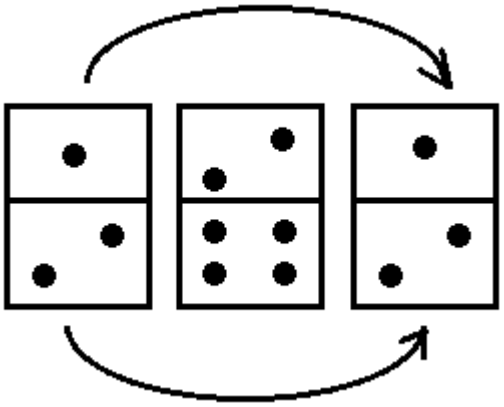
- Resta directa, Las fichas del domino pueden disminuir de uno en uno, de dos en dos o sucesivamente.
  Ejemplo:



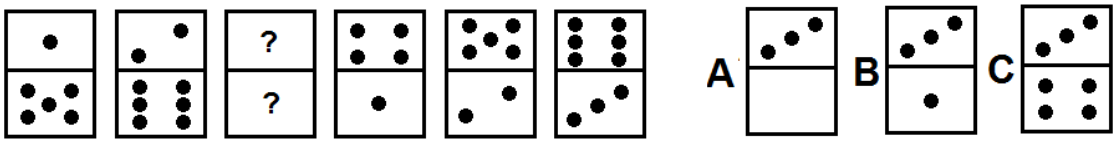
- Suma cada dos fichas, las fichas pueden aumentar o disminuir de forma salteada.
  Ejemplo:

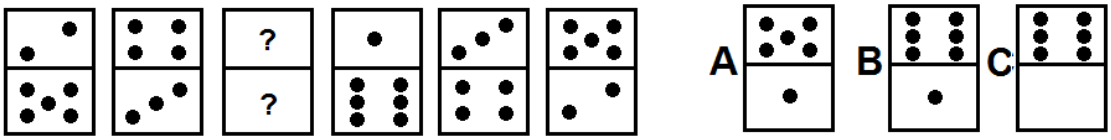


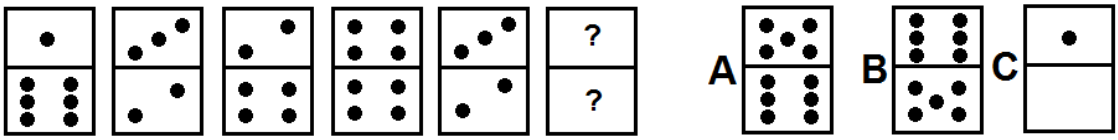
- Repetición, las fichas del domino pueden repetirse de dos en dos: Ejemplo:

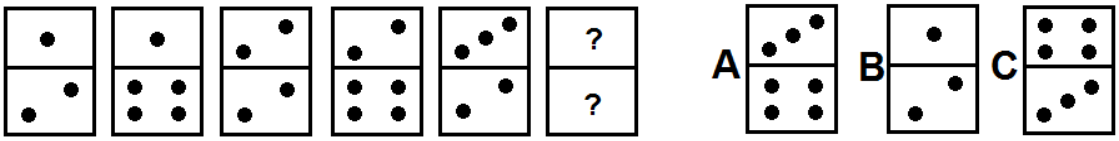


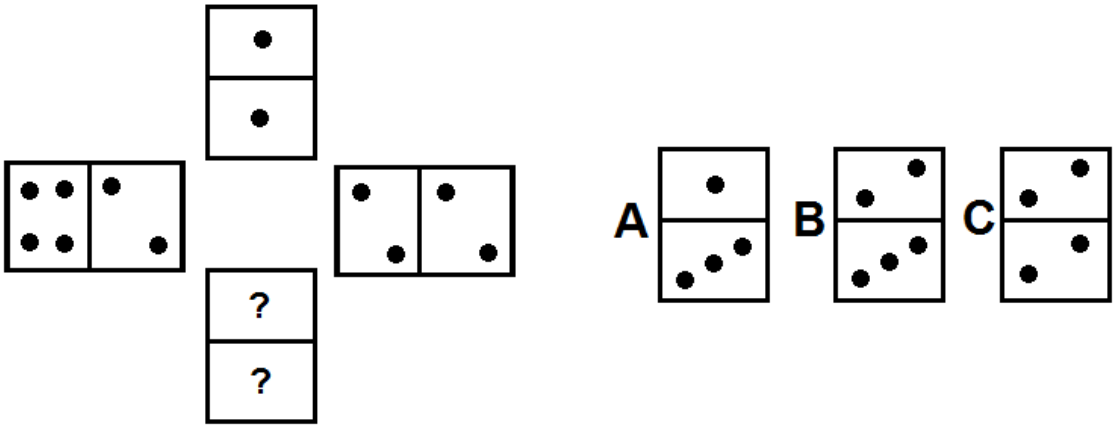
EJERCICIOS DE FICHAS DE DOMINO

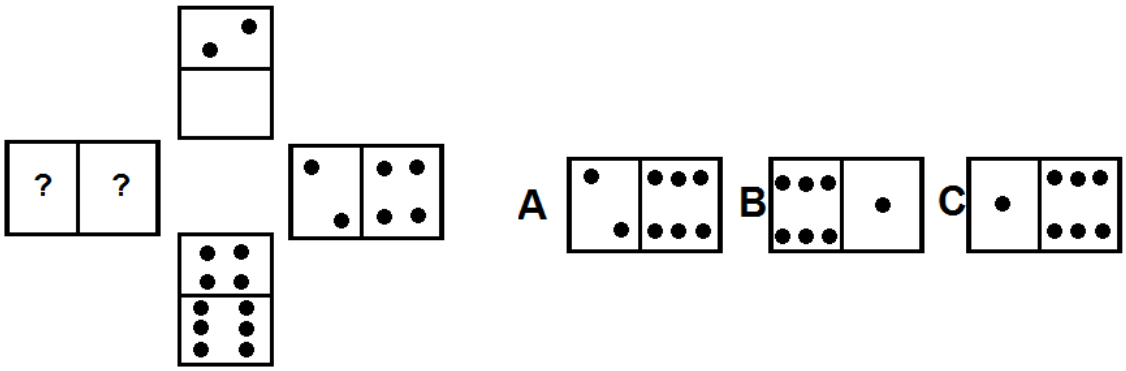
1. 

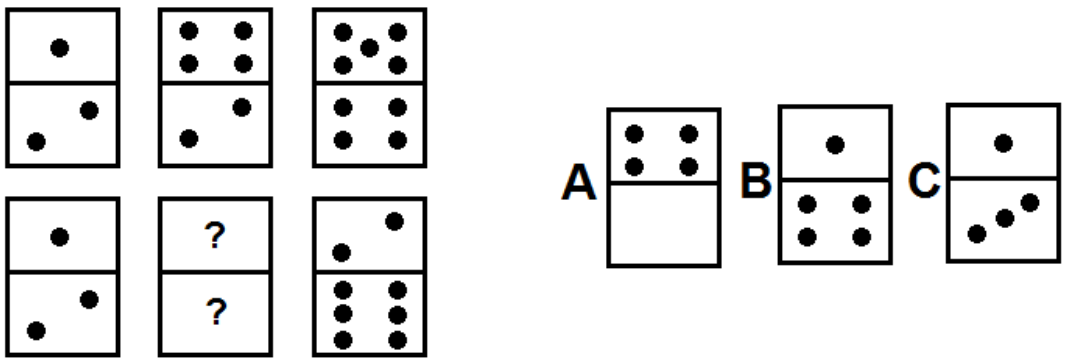
2. 

3. 

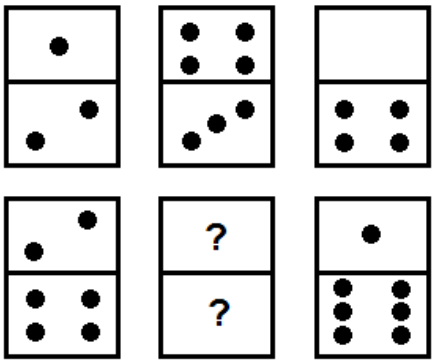
4. 

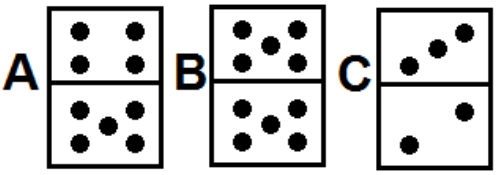
5. 

6. 

7. 

8.





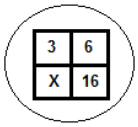
RESPUESTAS

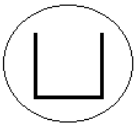
RESPUESTAS EJERCICIOS FIGURAS NO RELACIONADAS

1. B.

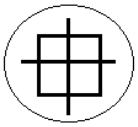
4. D.

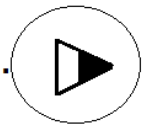
7. A.

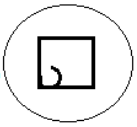
10. A. 

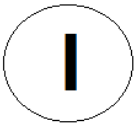
2. C. 

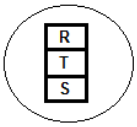
5. C.

8. A. 

11. B. 

3. D. 

6. C. 

9. B. 

12. C.

RESPUESTAS EJERCICIOS SIMILITUD DE FIGURAS

1. C

3. D

5. C

7. B

9. C

2. A

4. B

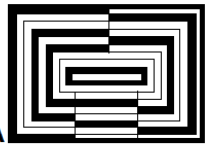
6. A

8. B

10. D

RESPUESTAS EJERCICIOS ENSAMBLE DE FIGURAS

1. A 3. C. 18 5. A 7. C 9. C. 16

2. C 4. D 6. B 8. D 10. A 

RESPUESTAS EJERCICIOS MATRICES NUMERICAS Y SIMBOLOS

1. A. 8 3. D. 5. D. 7. A. 9. D.

2. B. 2 4. C. 6. A. D 8. B. D 10. B.

RESPUESTAS EJERCICIOS RODAMIENTOS Y SECUENCIAS

1. B. Sentido contrario a las manecillas del reloj.
2. A. Sentido de las manecillas del reloj.
3. A. Sentido de las manecillas del reloj.
4. B. Sentido contrario a las manecillas del reloj.
5. B. Hacia abajo.
6. A. Hacia la derecha.
7. B. Sentido contrario a las manecillas del reloj.
8. B. Hacia abajo.
9. B. Hacia la izquierda.
10. A. Sentido de las manecillas del reloj.

RESPUESTAS EJERCICIOS DE FICHAS DE DOMINO

1. A.

2. B.

3. A.

4. A.

5. A.

6. C.

7. B.

8. B.